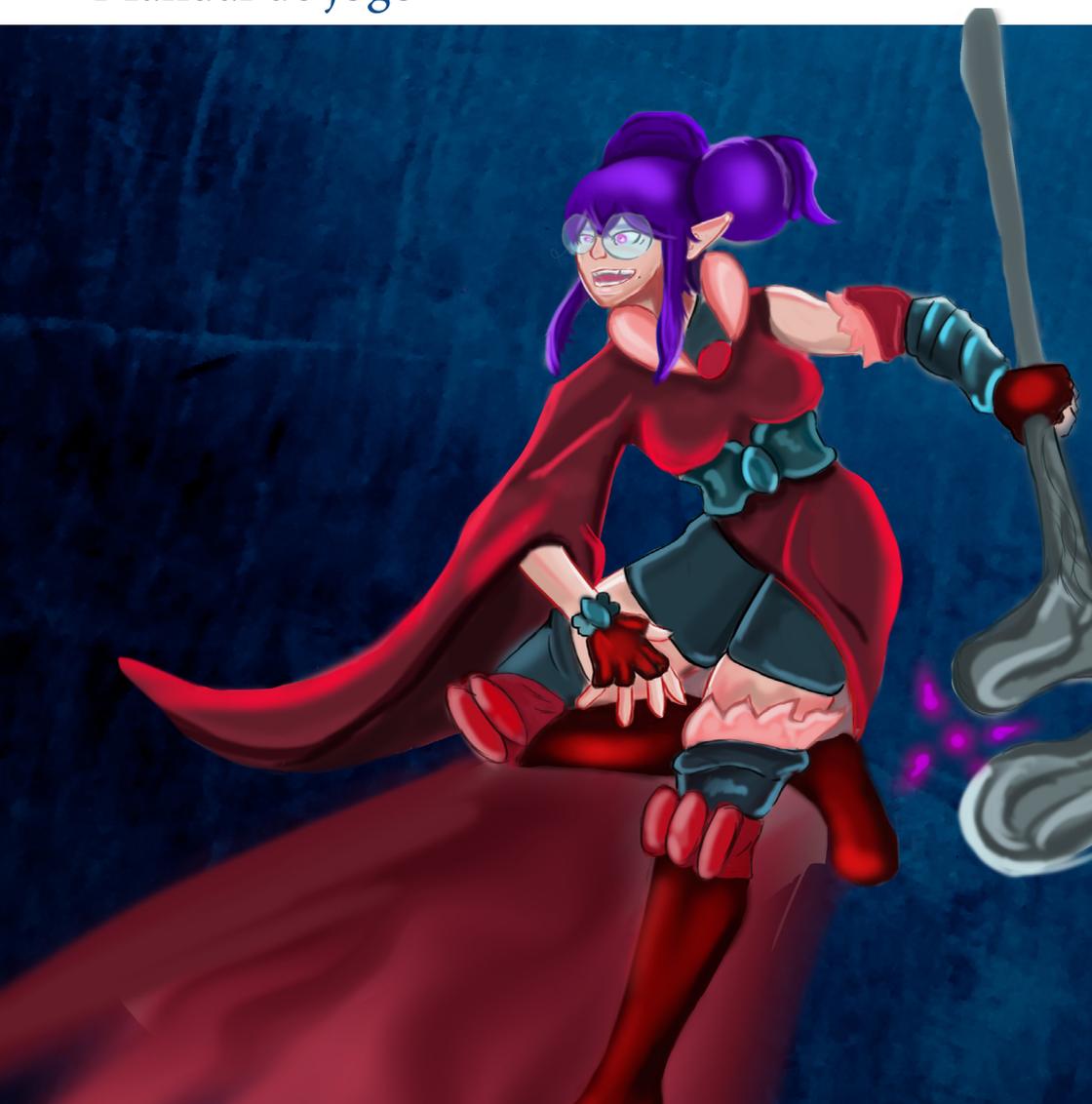


# JOURNEY

Manual de jogo



## Introdução

Bem-vindo ao Journey: The Trading Card Game, jogo de cartas colecionáveis (TCG) baseado em Arsenalbuilding! Em um TCG, os jogadores constroem e personalizam seus próprios Arsenals de cartas, cada um com suas próprias habilidades e estratégias exclusivas. Um jogo baseado em Arsenalbuilding é aquele que permite aos jogadores criar suas próprias estratégias e Arsenals únicos. Eles se concentram na construção de um Arsenal poderoso e equilibrado, usando uma combinação de cartas que trabalham juntas para alcançar um objetivo comum. Em nosso jogo, incentivamos você a explorar novas combinações de cartas e estratégias para criar um Arsenal que se adapte ao seu estilo de jogo. Diversas coleções de cartas serão lançadas regularmente para expandir ainda mais as possibilidades de personalização de seu Arsenal. Você sempre terá novas cartas para escolher e novas combinações para experimentar! Este produto é um Arsenal de Batalha, que tem como objetivo demonstrar as mecânicas do jogo de forma prática e rápida. Com o Arsenal de Batalha, você pode começar a jogar imediatamente e testar suas habilidades contra outros jogadores. Então, prepare-se para construir o seu Arsenal e mergulhar no emocionante mundo dos jogos de cartas colecionáveis de Journey!

## Índice

## Índice

|                               |           |
|-------------------------------|-----------|
| <b>Introdução</b> _____       | <b>2</b>  |
| <b>Índice</b> _____           | <b>3</b>  |
| <b>Começado</b> _____         | <b>4</b>  |
| <b>Itens adicionais</b> _____ | <b>8</b>  |
| <b>Nações</b> _____           | <b>9</b>  |
| <b>Nação de Arcanis</b> _____ | <b>10</b> |
| <b>Nação de Arinwyn</b> _____ | <b>12</b> |
| <b>Tipos de cartas</b> _____  | <b>14</b> |
| <b>Como Jogar</b> _____       | <b>20</b> |
| <b>Fases do turno</b> _____   | <b>22</b> |

## Começado

### Arsenal

O arsenal de Journey é composto por 60 cartas. Pode ser composto por qualquer combinação de cartas, porém há o limite de 4 cópias de uma mesma carta. Cartas do mesmo personagem com nomes diferentes são consideradas duas cartas diferentes. Por exemplo uma carta chamada Orion Starweaver Pesquisador e Orion Starweaver Arcanista são cartas diferentes e é possível ter 4 cópias de cada. Ao montar o arsenal se atente a nacionalidade das cartas, cartas de determinada região só podem ser jogadas se você controlar cartas de determinada região. Cartas de magia Arcanis só podem ser jogadas se você controlar um campeão de Arcanis.

### Peças:

Journey é um TCG inovador que combina elementos de jogos de tabuleiro e jogos de cartas colecionáveis. Ao jogar Journey, você usará cartas para controlar peças que se movem pelo campo de batalha, atacando e defendendo contra o seu oponente. As peças físicas em Journey incluem as cartas, que representam as unidades que você controla, e as peças de movimentação, que são semelhantes às peças de xadrez. Cada peça de movimentação tem um formato único e é colocada em um espaço no campo de batalha para representar sua posição. Existem dois tipos de peças de movimentação, os minions e as tokens de campeões.

## **Minion:**

São peças parecidas com os peões do xadrez, elas são as unidades básicas de jogo. Neste pacote de batalha são 60 minions plásticos para você jogar. Em Journey, um minion é uma peça de criatura que pode ser colocada no campo de batalha para lutar em nome do jogador. Cada carta de minion tem seus próprios atributos, como pontos de vida(10) e ataques(10) que podem afetar o curso da partida. Durante uma partida de Journey, os jogadores invocam seus minions no campo de batalha, posicionando-os em diferentes locais do mapa para atacar e defender. Esses minions podem atacar diretamente o jogador adversário ou outras cartas de minions que estiverem no campo. Os minions são uma parte essencial do Arsenal de um jogador em Journey, pois fornecem uma força de combate e defesa para ajudar a alcançar a vitória. Ao construir um Arsenal, os jogadores podem escolher uma variedade de minions com diferentes habilidades e estilos de jogo para se adaptar às suas estratégias.



## Token:

Token é a representação física dos campeões no campo de batalha, são cartas redondas de papelão com a ilustração semelhante a da carta além do nome para que possa ser manipulada durante o jogo.



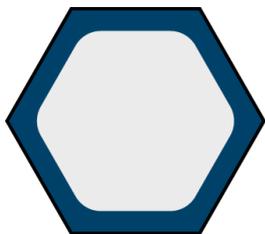
## Campo de batalha:

O mapa de Journey é composto por módulos hexagonais que representam o campo de batalha. O mapa em Journey é composto por 37 módulos de papelão hexagonal que se encaixam uns nos outros, criando a superfície de jogo. O mapa por padrão é organizado no formato de um grande hexágono, porém é possível experimentar diversas formas de organização para deixar a experiência mais única para os jogadores. Cada jogador se posiciona em lados opostos do hexágono com o objetivo de atravessar suas peças para o outro lado e atacar o oponente. As unidades de minion e as tokens de campeão devem

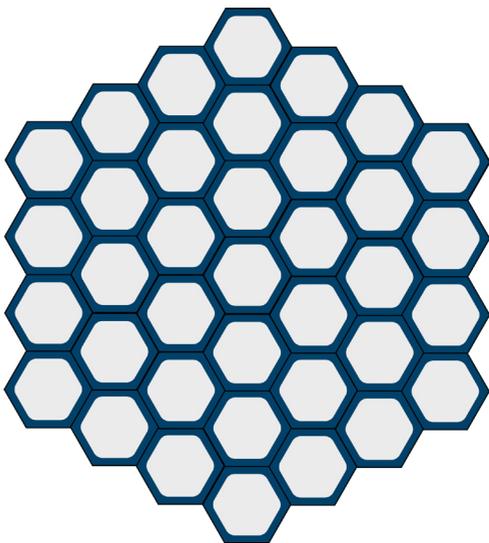
ser jogadas nesses módulos hexagonais que dentro do jogo são chamadas de unidades de movimentação. Além do campo de batalha principal existem outras áreas a serem explicadas.

Zona de descarte é onde as cartas que são destruídas, usadas ou descartadas vão para esta zona com a face virada para cima. A ordem que as cartas vão para esta zona não deve ser alterada durante a partida.

Zona de Arsenal é onde o Arsenal fica. As cartas do Arsenal devem ser mantidas com a face voltada para baixo a menos que uma carta diga o contrário. Jogadores podem interagir com o Arsenal para comprar cartas ou buscar cartas no Arsenal, no segundo caso após buscar a carta o Arsenal deve ser embaralhado.



**Módulo**



**Mapa montado**

## Itens adicionais

**Playmat:** Um playmat é uma superfície de jogo de borracha, tecido ou plástico que os jogadores usam para jogar TCGs. É muito útil porque mantém as cartas limpas e protege-as de possíveis danos. Além disso, um playmat oferece uma área designada para o seu Arsenal, pilhas de descarte, campo de batalha e outras áreas de jogo, ajudando a manter o jogo organizado.

**Sleeves:** Sleeves são capas protetoras que deslizam sobre as cartas para protegê-las de danos e sujeira. Existem vários tipos de sleeves disponíveis, incluindo aqueles com diferentes graus de transparência, texturas, cores e designs. Eles também ajudam a manter as cartas em bom estado, impedindo que sejam danificadas por água, suor, sujeira ou outros elementos.

**Arsenal box:** Uma Arsenal box é uma caixa de armazenamento projetada especificamente para guardar e proteger seus Arsenais de TCG. Eles são úteis porque mantêm seus Arsenais organizados e protegem as cartas de danos e sujeira. Além disso, as Arsenal boxes podem ser facilmente transportadas para eventos ou encontros de jogos, tornando-as ideais para jogadores que estão sempre em movimento.

**Dado:** Dados são frequentemente usados em TCGs para gerar números aleatórios. Eles podem ser usados para decidir quem começa o jogo, calcular pontos de dano, determinar o resultado de uma jogada e muito mais. Um conjunto de dados é um item útil para ter em sua coleção de jogos de TCG, já que eles são um elemento importante em muitos jogos.

## Nações

No sistema de Journey, cada nação representa uma determinada temática e estilo de jogo. Cada nação é composta por cartas de diferentes tipos, tais como criaturas, magias, feitiços e equipamentos, que foram projetados para trabalhar em conjunto para alcançar uma estratégia específica.

Cada nação é representada por seu nome em baixo do tipo de carta, o que ajuda a identificar a nação a que pertence uma carta. Além disso, cada nação possui características distintas, tais como habilidades específicas e estilo de jogo. Ao escolher uma nação para jogar, os jogadores podem construir seus Arsenais com base em estratégias específicas e aprimorar suas habilidades para criar um Arsenal eficaz e poderoso. Com diversas opções de nações para escolher, os jogadores podem experimentar diferentes estilos de jogo e encontrar aquele que melhor se adapta às suas preferências. Além disso, uma das estratégias interessantes em Journey é a possibilidade de unir nações diferentes no seu Arsenal. Isso pode proporcionar uma grande variedade de opções e sinergias, permitindo que você crie uma estratégia única e imprevisível. Entretanto, é preciso ter cuidado ao escolher quais nações unir, já que nem todas as combinações podem ser efetivas. É preciso pensar em como as habilidades e características de cada nação podem se complementar para criar um Arsenal forte e coeso. O sistema de nações em Journey ajuda a adicionar uma camada de profundidade e personalização ao jogo, permitindo que os jogadores se sintam imersos em um mundo rico e variado, enquanto competem em batalhas emocionantes de TCG.

## Nação de Arinwyn

Arinwyn é uma nação de elfos que se orgulha de sua longa história e tradições. Com uma estrutura monárquica, existe uma casta nobre que governa e protege os interesses do reino. Os elfos de Arinwyn são conhecidos por sua conexão profunda com a natureza, considerando-a um elemento fundamental de suas vidas. Eles acreditam que a natureza é uma fonte de sabedoria e poder, e que devem protegê-la de todas as formas possíveis. Os elfos de Arinwyn possuem uma habilidade natural para se comunicar com animais, sendo capazes de entender sua linguagem e até mesmo convocá-los para ajudar em batalhas. Essa conexão com a natureza se reflete na sua arquitetura e na maneira como vivem, com construções que se integram perfeitamente ao meio ambiente. Apesar de sua devoção à natureza, os elfos de Arinwyn não são pacifistas, especialmente quando se trata de proteger sua terra e seus aliados. Eles têm uma forte tradição militar e são conhecidos por seus guerreiros altamente treinados e especializados em combate em áreas naturais. Os elfos de Arinwyn valorizam muito a beleza e a elegância, tanto em sua cultura quanto em suas artes e moda. Eles têm uma habilidade natural para trabalhar com madeira, pedras preciosas e outros materiais, criando peças únicas e de grande valor.



Velocidade: A unidade alvo se movimenta 2 unidades ao invés de uma.



Artilharia: A unidade ataca em 2 unidades ao invés de uma.



Perfurar: Quando uma unidade causar dano a uma unidade inimiga, o dano extra é causado ao oponente.

## Nação de Arcanis:

Arcanis é uma nação composta por magos altamente especializados e focados em pesquisas mágicas. Sua sociedade é organizada de forma militarizada, onde o conhecimento e o poder são as maiores armas para proteger seu território e ampliar sua influência. Com um forte governo centralizado, a nação de Arcanis é liderada por um Conselho de Magos, que decide sobre as principais políticas e estratégias a serem adotadas. Os magos de Arcanis são conhecidos por sua habilidade em manipular a energia mágica e por seu constante desejo de aprimorar seus conhecimentos. Suas pesquisas e descobertas são extremamente valiosas e cobiçadas por outras nações, o que torna Arcanis uma nação muito disputada. Alguns magos de Arcanis buscam poder e reconhecimento pessoal, enquanto outros trabalham em prol do avanço da nação como um todo. A magia é vista como uma ciência em Arcanis, e os magos são incentivados a experimentar e testar novas teorias e técnicas mágicas. Porém, esse foco na pesquisa pode levar a excessos e a experimentos perigosos, o que pode colocar em risco a segurança da nação e de seus habitantes. Por essa razão, a nação de Arcanis mantém um rigoroso controle sobre suas pesquisas mágicas e restringe o acesso a certos conhecimentos considerados muito perigosos.



# 2x

Canalizar: Cartas com canalizar geram 2 de mana. Essa mana extrapola o limite de mana do reasevatório.



# 1x

Escudo arcano: Quando uma unidade com escudo arcano for sofrer dano, o controlador da carta pode descartar qualquer numero de cartas da mão. Se fizer isto previna 10x a quantidade de cartas descartadas de dano.



# 2x

Devorar: Enquanto um jogador controlar uma unidade com devorar, sempre que ele conjurar uma carta de item ou de magia, esse jogador olha duas cartas do topo do Arsenal. O jogador coloca uma dessas cartas na mao e a outra no descarte.

## Tipos de cartas

Cartas são os elementos fundamentais em um trading card game, é com elas que você vai jogar e montar seus Arsenais. Cartas possuem diversas tipagens e diversos efeitos que juntos tornam cada partida única, esses tipos são:

*“Regra de ouro: Os efeitos das cartas são absolutos no jogo! Quando o efeito de uma carta contrapõe uma regra básica do jogo o efeito da carta se sobressai, ou seja, a regra que deve ser seguida sempre é a da carta.”*

### Estrutura da carta:



1. Nome da carta: O nome da carta é autoexplicativo - é o nome da carta em si. O nome da carta pode ajudar a identificar imediatamente de qual carta se trata.
2. Custo: O custo é um valor numérico que representa a quantidade de mana necessária para jogar a carta. Tipo de carta: O tipo de carta pode ser um Campeão, Magia, Artefato, Companheiro e Cântico.
3. Nacionalidade: Em Journey diferentes nações desejam conquistar as Linhas de Ley e monopolizar a mana da natureza. Então diferentes raças e classes representam diversas nações dentro do jogo.
4. Raça e classe: Cartas possuem uma raça e uma classe em jogo, esses elementos se encontram ao lado do custo da carta. Elas seguem o padrão de raça seguido da classe.
5. Habilidades: As habilidades ou efeitos da carta são os principais elementos táticos da carta. Elas estão localizadas no lado esquerdo da caixa de descrição das cartas e são representadas por símbolos.
6. Efeitos: Os efeitos da carta oferecem informações mais detalhadas sobre suas habilidades. A descrição é escrita em um pequeno bloco de texto no centro da carta.
7. Cartas de campeão também possuem um ataque e uma vida, o ataque representa a quantidade de dano que uma unidade causa a uma unidade inimiga, e a vida é a quantidade máxima de dano que uma unidade pode receber. A quantidade de dano recebida reinicia ao final do turno.

## Campeão:

Uma carta de campeão é um tipo de carta usada em Journey para representar uma unidade que pode ser jogada no campo de batalha para atacar ou defender.



## Mágicas:

Ao contrário das cartas de campeão, as cartas de mágica geralmente não permanecem no campo de batalha. Em vez disso, elas são jogadas diretamente da mão do jogador e, em seguida, descartadas.

Algumas cartas de mágica têm efeitos imediatos, enquanto outras podem durar vários turnos ou afetar o jogo de maneiras mais complexas.

As cartas de mágica podem ter efeitos variados, como causar dano aos oponentes, curar o jogador ou seus aliados, aumentar a defesa ou ataque de uma unidade entre outros. Geralmente, essas cartas têm um custo de mana para serem ativadas, o que significa que o jogador precisa ter acumulado uma certa quantidade de recursos para poder usá-las.



## Equipamentos:

Os equipamentos podem ter uma variedade de efeitos, desde aumentar o poder ou defesa de uma unidade, até conceder habilidades especiais ou restringir ações do oponente. Alguns equipamentos também podem ter uma quantidade de pontos de vida, funcionando como uma espécie de “escudo” ou “armadura” para a criatura que está anexada. Equipamentos podem ser anexados a campeões no campo de batalha, concedendo-lhes benefícios adicionais, e também podem ser alvo de remoção pelos efeitos das cartas do oponente.

**Equipamento**  
*Mundial*



**3** **Botas do aventureiro**

*Equipar: Campeão*

*O campeão equipado anda uma unidade de movimentação extra em cada turno.*

## Itens:

Cartas de item são cartas de efeito que só pode ser jogadas durante o turno do jogador. Essas cartas podem ser usadas para uma variedade de propósitos, como ajudar a fortalecer suas criaturas, diminuir o poder do oponente ou manipular o campo de batalha para obter vantagem tática. A principal característica das cartas de item é que elas só podem ser jogadas durante o seu turno. Isso significa que você deve planejar cuidadosamente quando usar essas cartas para obter o máximo benefício possível.



## Como Jogar

Cada jogador começa com 200 pontos de vida e, durante a partida, eles usam suas cartas para atacar as unidades do oponente ou diretamente ao oponente, reduzindo seus pontos de vida.

O objetivo é reduzir o número de pontos de vida do oponente a zero, vencendo assim a partida

Durante cada turno, os jogadores podem jogar uma ou mais cartas de sua mão, usar habilidades e mover suas peças para atravessar o tabuleiro, sempre se atentando a forma que os oponentes se comportam.

A estratégia é fundamental em jogos de TCG, pois os jogadores devem gerenciar seus recursos, como pontos de vida, cartas em suas mãos e cartas no campo, para garantir a vitória. Além disso, os jogadores precisam antecipar os movimentos do oponente e pensar à frente para maximizar sua vantagem.

No início de cada partida, cada jogador compra 7 cartas para a mão.

O jogador pode escolher embaralhar a mão, porém se fizer isso o jogador adversário compra uma carta a mais.

Em seguida definem a ordem de jogo, por quaisquer meio que seja conveniente como maior resultado em uma rolagem de dados, adedonha,

quem é mais velho... A imaginação é o limite.

O jogador que inicia a partida não pode comprar no primeiro turno.

Os jogadores então definem o contador de mana em 0. Ele que define a quantidade de mana que o jogador possui a cada turno. No início de cada turno, desde o primeiro, o jogador adiciona +1 ao contador de mana. Essa mana fica no reservatório de mana. A quantidade máxima de mana que pode ser gerada são 12.

A mana não se perde com a passagem dos turnos.

O reservatório de mana possui o limite de quantidade de mana igual ao número de contadores. Sendo assim, no início do seu turno, o mana não gasto no reservatório se perde.

## Fases do turno

**Fase de compra:** Nesta fase, o jogador compra uma carta do Arsenal. Efeitos que causam alguma condição como “Não pode jogar cartas até seu próximo turno.” terminam nesta fase. Habilidades ou efeitos que desencadeiam nessa fase tem um texto discriminante, por exemplo “Compre uma carta no início do seu turno.

**Fase de Manutenção:** Nesta fase, o jogador pode usar habilidades ou efeitos de cartas que são ativados durante a fase de manutenção. Esta fase é geralmente usada para executar ações específicas relacionadas à manutenção das cartas e seus efeitos. Os jogadores então adicionam +1 no contador de mana e geram a mana do turno, igual ao numero de contadores de mana.

**Fase de Invocação:** Nesta fase, o jogador coloca um minion em campo. Os minions podem ser invocados na primeira fileiras de hexágonos a frente do jogador, ou nos primeiros hexágonos ao redor de uma carta de campeão que aquele jogador controla.

**Fase Principal 1:** Nesta fase, o jogador pode jogar cartas de campeões, itens e equipamentos. Além de ativar habilidades e efeitos de cartas, entre outras ações que podem ser feitas no turno.

**Fase de movimentação:** O jogador move as unidades de minion e campeões em campo de batalha, normalmente cada uma dessas anda um

hexágono a menos que a carta diga o contrário.

**Fase de Batalha:** Nesta fase, o jogador pode atacar as unidades do oponente ou diretamente ao oponente com suas cartas de campeão ou de minion. Cartas só podem batalhar se estiverem em hexágonos subsequentes, lado-a-lado, a menos que a carta diga o contrário. As batalhas possuem duas sub-fases:

**Declaração de batalha:** Quando um jogador escolhe batalhar com uma unidade inimiga.  
**Etapa de dano,** quando os respectivos danos são atribuídos a ambas as unidades. Esse dano é correspondente a quantidade de ataque estabelecida na carta ou o pode base do minion.

**Fase Principal 1:** Nesta fase, o jogador pode jogar cartas de campeões, itens e equipamentos. Além de ativar habilidades e efeitos de cartas, entre outras ações que podem ser feitas no turno.

**Fase Final:** Nesta fase, o jogador pode usar habilidades ou efeitos de cartas que são ativados durante a fase final. Esta fase é geralmente usada para executar ações

## **Fim do jogo**

O jogo acaba de três formas:

1 - Redução dos pontos de vida: Quando um jogador perde todos os seus pontos de vida, ele perde a partida.

2 - Exaustão do Arsenal: Se um jogador precisar comprar uma carta e não houver mais cartas em seu Arsenal, ele perde a partida.

Condição de vitória específica: Algumas cartas ou regras podem especificar uma condição de vitória específica, como controlar todas as cartas do oponente ou alcançar uma meta específica de pontos ou recursos.

3 - Desistência: Um jogador pode optar por desistir da partida a qualquer momento, concedendo a vitória ao oponente.

## **Considerações**

Esperamos que este manual tenha sido útil para entender melhor as regras e mecânicas do jogo, bem como para aprimorar suas habilidades como jogador. Lembre-se, Journey é um jogo emocionante e dinâmico, onde a estratégia, a habilidade e a sorte são as chaves para a vitória. Mas, acima de tudo, é um jogo que valoriza a diversão e o prazer de compartilhar momentos incríveis com amigos e entusiastas do TCG.

Então, prepare-se para se envolver em batalhas emocionantes, colecionar as cartas mais raras e poderosas, e explorar um mundo mágico de fantasia em Journey! Onde sua jornada começa e a aventura nunca termina!

